

# PEMANFAATAN APLIKASI JEJARING SOSIAL FACEBOOK UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN

Mukhamad Nurkamid, Moh Dahlan,  
Arief Susanto, Tutik Khotimah<sup>1</sup>

## ABSTRACT

*Internet technologies were increasingly rampant, all the orientation activities of Internet-based average. Many applications were developed and web-based. One of the applications that are developed and become popular, now is a facebook.*

*Facebook is one of the web-based social network that integrates with various applications used to communicate with other users, ranging from education, business, entertainment many developed this social networking site.*

*The applications being developed today are expected to function from social networking sites like facebook status updates are not just alone, but more to the collaboration applications (collaboration applications) and information sharing (information sharing) more will find that the purpose of e-learning really can be exploited.*

**Keywords :** *web, facebook, internet*

## ABSTRAK

*Teknologi internet kian hari kian berkembang, semua kegiatan orientasinya rata-rata berbasis internet. Banyak aplikasi mulai dikembangkan dan berbasis web. Salah satu dari aplikasi yang berkembang dan banyak diminati sekarang adalah facebook.*

*Facebook adalah salah satu jejaring sosial berbasis web yang terintegrasi dengan berbagai aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya, mulai dari pendidikan, bisnis, entertainment banyak dikembangkan disitus jejaring sosial ini.*

*Aplikasi yang terus dikembangkan sekarang diharapkan fungsi dari situs jejaring sosial seperti facebook tidak hanya sekedar update status saja, melainkan lebih ke kolaborasi aplikasi (collaboration applications) dan berbagi informasi (information sharing) lebih ditonjolkan sehingga tujuan dari e-learning benar-benar bisa dimanfaatkan .*

**Kata kunci:** *web, facebook, internet.*

## PENDAHULUAN

### a. Latar Belakang

E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu

---

<sup>1</sup> Staf Pengajar Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus

internet, inilah makanya sistem e-learning dengan menggunakan internet disebut juga *internet enabled learning*.

Penyajian e-learning berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi perkuliahan juga dapat disajikan secara *up-to-date* dan *real-time*. Begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak dapat secara langsung tatap muka, tetapi forum diskusi perkuliahan dapat dilakukan secara online sehingga pembelajaran yang tidak terbatas dengan tempat dan waktu (*time and place flexibility*) benar-benar terjadi. Sistem e-learning ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang dimungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu (Nugraho, 2007).

Sistem *e-learning* seiring perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi terus dikembangkan sejumlah orang, bahkan beberapa pakar atau sebagian ahli sependapat dengan adanya e-learning seperti sekarang yang banyak bermunculan, dapat juga dikatakan sebagai ciri dari generasi teknologi web sekarang yang merupakan bagian dari karakteristik dari web 2.0.

Web 2.0 lebih menonjolkan ide kolaborasi dan berbagi informasi (*collaborating and sharing*), yang tidak dimiliki generasi web sebelumnya seperti web 1.0 dengan tampilan yang statis. Karakteristik kolaborasi dan berbagi informasi inilah yang sekarang melekat dan banyak dimiliki beberapa situs jejaring sosial seperti *ebudy*, *twitter*, *facebook*, *myspace* dan jejaring sosial yang lainnya.

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas penulis tertarik mengambil judul untuk penelitian “Pemanfaatan Aplikasi Jejaring Sosial ”Facebook” untuk Media Pembelajaran (*e-learning*)”.

## **b. Permasalahan**

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi jejaring sosial facebook untuk media pembelajaran (*e-learning*).
2. Setelah aplikasi diimplementasikan, bagaimana cara mengelola aplikasi untuk media pembelajaran

## **c. Ruang Lingkup Penelitian**

1. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi yang diintegrasikan melalui sistem facebook

2. Beberapa aplikasi yang terintegrasi diantaranya adalah Kursus (Course), Kelompok Belajar (Study Groups), Youtube Video Box, Slide Shared, Course Feed, Quiz Monster.

## TINJAUAN PUSTAKA

Jejaring sosial (*Social networking*) menjadi fenomena yang cukup menarik untuk diteliti, karena dengan seiring perkembangannya segala macam aktifitas dan kegiatan dapat diterapkan, salah satunya sebagai media pendidikan. *Social networking* memiliki pengertian: pranata sosial yang terdiri dari beberapa elemen baik individu maupun organisasi. Jejaring ini merupakan suatu jalan dimana setiap individu maupun organisasi berhubungan baik kesamaan hobi dan sosial, jejaring sosial ini diperkenalkan oleh Prof. Barnes pada tahun 1954, menurut beliau jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dll. Jejaring sosial yang banyak bermunculan yang dapat ditemui diantaranya *friendster*, *twitter*, *facebook*, *myspace*, *ebudy*.

Penelitian tentang standar yang berfokus pada pembelajaran *e-learning*, salah satunya pemanfaatannya melalui jejaring sosial facebook telah banyak dilakukan. Dengan menggunakan konsep *e-learning* sebagai infrastruktur pembelajaran berbasis *content*, dimungkinkan materi yang disajikan dapat disesuaikan (*flexibility*) dengan kebutuhan pengguna (Permana, 2005), sedangkan Hambali (2008) mengemukakan istilah *e-learning* sama dengan komunikasi dalam suatu lingkungan, dimana komunikasi merupakan salah satu hal paling penting. Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, komunikasi dapat dilakukan berbagai berbagai cara, salah satunya yang sekarang berkembang adalah melalui situs jejaring sosial facebook.

Persamaan dari penelitian sebelumnya adalah menggunakan teknologi berbasis web untuk membangun sistem pembelajaran (*e-learning*) sebagai media komunikasi antar pengguna atau komunitas, sedangkan perbedaannya terletak pada domain dan metode sistem yang digunakan, dalam hal ini penulis menambahkan/ memanfaatkan sebuah aplikasi yang diintegrasikan ke dalam sistem sebagai infrastruktur utama bagi berjalannya sistem situs jejaring sosial facebook.

*E-learning* sendiri dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh tetapi dalam hal ini *e-learning* yang akan diteliti adalah “bagaimana cara mengupload/ meletakkan materi kuliah (

office dokumen dan multimedia dokumen) di situs jejaring sosial facebook yang dapat didownload/ diambil mahasiswa setiap saat dan dimana saja”. Ini merupakan bagian dasar dari definisi e-learning itu sendiri. Jadi dosen dalam hal ini tidak perlu menuliskan semua materi dipapan tulis, cukup dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada di jejaring sosial facebook, fungsi dari facebook sudah berubah yang tadinya hanya sekedar media berbagi informasi (*sharing information/status update*) berubah menjadi kolaborasi aplikasi (*collaboration application*).

Facebook merupakan salah satu situs jejaring sosial dengan jumlah pengguna terbesar di dunia. Didirikan pada Februari 2004 oleh seorang mahasiswa Harvard beserta beberapa temannya. Pada bulan Februari 2009, dilaporkan bahwa Facebook menempati urutan pertama dalam jumlah penggunaannya, yaitu sekitar 1 milyar lebih pengguna dalam satu bulan (Kazeniak 2009).

## **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ” Pemanfaatan Aplikasi Situs Jejaring Sosial Facebook untuk media pembelajaran e-learning ” adalah untuk memanfaatkan aplikasi yang dapat diintegrasikan melalui jejaring sosial facebook sebagai infrastruktur utama bagi berjalannya sistem untuk media pembelajaran (*e-learning*).

## **METODA PENELITIAN**

Dalam penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Jejaring Sosial Facebook untuk media Pembelajaran (*e-learning*)” dan agar tercapai sasaran dan tujuan penelitian, maka penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

### **A. Identifikasi sistem**

Menganalisa secara keseluruhan terhadap kekurangan dan kelebihan sistem yang ada di facebook.

### **B. Desain sistem *e-learning***

Rekayasa sistem, pengembangan dari sistem lama menjadi sistem baru melalui penambahan beberapa aplikasi yang dapat diintegrasikan. Adapun aplikasi yang diintegrasikan diantaranya:

- 1) Kursus (*Course*), aplikasi yang digunakan untuk mengatur jadwal kegiatan belajar, membuat kelas diskusi dan berbagi bahan belajar.

- 2) Kelompok Belajar (*Study Groups*), aplikasi yang digunakan untuk membantu kelompok belajar antar teman, misalnya mengerjakan PR, belajar kelompok menjelang ujian.
- 3) *Youtube Video Box*, aplikasi yang digunakan untuk berbagi koleksi dan sharing video di facebook.
- 4) *Slide Share*, sebuah aplikasi yang digunakan untuk sharing presentasi di facebook
- 5) *Course Feed*, aplikasi yang serupa dengan course, tetapi dalam aplikasi course feed lebih banyak fitur, seperti membuat kursus baru, membuat materi/topik dan jadwal kursus, mengikuti berbagai pembelajaran dari institusi pendidikan di dunia secara gratis.
- 6) *Quiz monster*, aplikasi yang digunakan untuk membuat suatu kuis/ ulangan.
- 7) *Teach the People*, hampir mirip dengan aplikasi coursefee, dimana dengan aplikasi ini sebuah topik dapat dibuat dan dibagi kedalam sebuah kelompok belajar, memilih pembelajaran yang sesuai dengan topik yang dipilih.

### **C. Penerapan aplikasi**

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam integrasi aplikasi, diantaranya:

- 1) Browsing aplikasi
- 2) Pencarian aplikasi
- 3) Install aplikasi
- 4) Ujicoba aplikasi

### **D. Uji Coba**

Mengujicoba masing-masing dari aplikasi yang diintegrasikan di system (facebook) apakah berjalan sesuai yang diharapkan, melalui menu-menu yang disediakan oleh aplikasi.

### **E. Kesimpulan**

Memberikan sejumlah jawaban terhadap permasalahan-permasalahan diawal yang dikemukakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

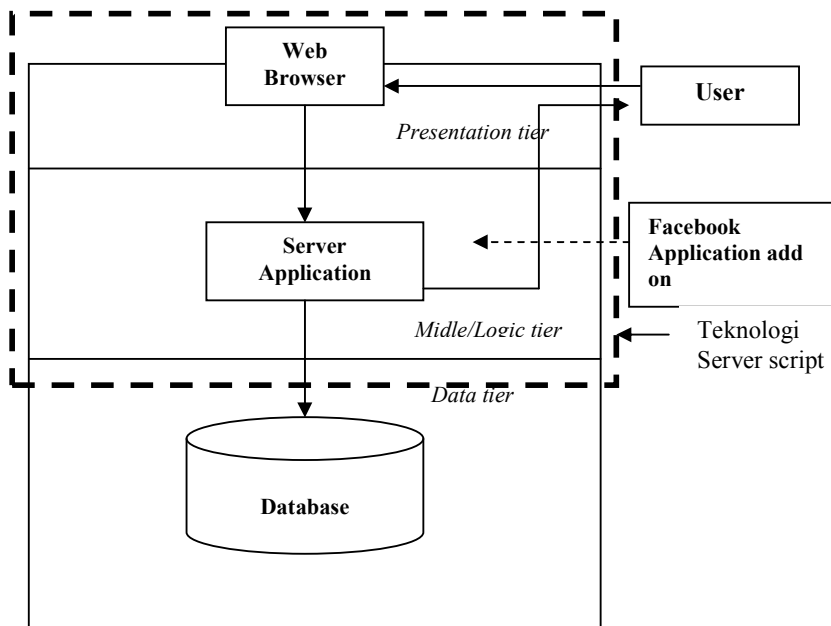
### A. Integrasi Aplikasi

#### 1. Gambaran umum rancangan sistem

Sistem yang dibangun didalam penelitian ini bersifat rekayasa, artinya sistem sebelumnya sudah ada tetapi dikembangkan dengan sistem baru melalui penambahan beberapa aplikasi yang dapat diintegrasikan melalui sistem lama tersebut.

Rancangan dari sistem dapat disajikan pada gambar 5.1, yang terdiri dari beberapa bagian yang saling bekerjasama diantaranya, *web browser*, *web server*, *user*, *database server* dan *facebook application*.

Detail dari rancangan sistem tersebut adalah:



**Gambar 5.1** Perencanaan Pengembangan Sistem.

- *Web browser* digunakan untuk memperoleh informasi dengan format hypertext. Web browser mengirimkan (*request*) ke web server, dan menampilkan ke pengguna.
- *Web sever* memberikan jawaban (*response*) dari permintaan (*request*) web browser. Web server melayani request dari web browser.
- *User* sebagai pengguna atau pelaku sistem
- *Database server* sebagai media untuk menyimpan informasi atau data yang ingin ditampilkan ke user

- *Facebook application* sebagai aplikasi yang diintegrasikan melalui sistem (aplikasi facebook)

## **2. Jenis aplikasi yang diintegrasikan**

- **Kursus (*Course*)**

Aplikasi yang digunakan untuk mengatur jadwal kegiatan belajar, membuat kelas diskusi dan berbagi bahan belajar.

- **Kelompok Belajar (*Study Groups*)**

Aplikasi yang digunakan untuk membantu kelompok belajar antar teman, misalnya mengerjakan PR, belajar kelompok menjelang ujian.

- **Youtube Video Box**

Aplikasi yang digunakan untuk berbagi koleksi dan sharing video di facebook.

- **Slide Shared**

Sebuah aplikasi yang digunakan untuk sharing presentasi di facebook

- **Course Feed**

Aplikasi yang serupa dengan course, tetapi dalam aplikasi course feed lebih banyak fitur, seperti membuat kursus baru, membuat materi/topik dan jadwal kursus, mengikuti berbagai pembelajaran dari institusi pendidikan di dunia secara gratis.

- **Quiz Monster**

aplikasi yang digunakan untuk membuat suatu kuis/ ulangan.

- **Teach the People**

Hampir mirip dengan aplikasi coursefee, dimana dengan aplikasi ini sebuah topik dapat dibuat dan dibagi ke dalam sebuah kelompok belajar, memilih pembelajaran yang sesuai dengan topik yang dipilih

### **a. Langkah-langkah integrasi aplikasi**

Mekanisme yang ditempuh di dalam mengintegrasikan aplikasi, diantaranya:

1. **View aplikasi**

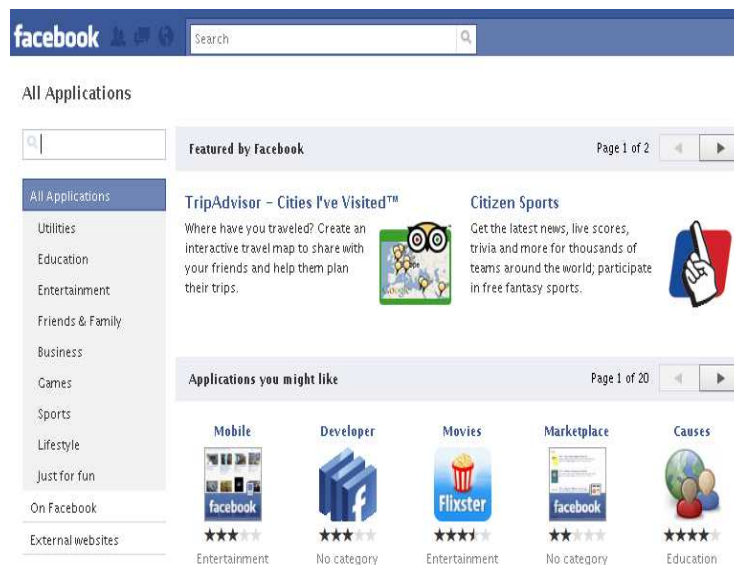
Melihat atau menampilkan aplikasi-aplikasi yang ada dan yang telah disertifikasi facebook. Gambar 5.2 menunjukkan cara untuk melihat aplikasi-aplikasi yang telah ada dan yang digunakan dan yang terinstall di sistem (facebook).



**Gambar 5.2** Browsing aplikasi

## 2. Pencarian aplikasi

Pencarian aplikasi adalah mekanisme menemukan sejumlah aplikasi yang support dengan facebook. Halaman untuk menemukan aplikasi yang diinginkan adalah dengan url <http://www.facebook.com/apps/directory.php>, sehingga tampilan untuk formulir pencarian aplikasi dapat dilihat pada gambar 5.3



**Gambar 5.3.** Pencarian Aplikasi Facebook



### 3. Install aplikasi

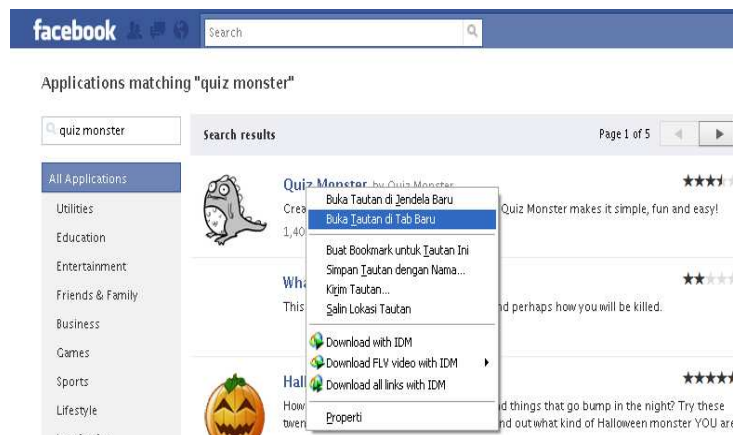
Install aplikasi adalah sebuah proses pemasangan perangkat lunak/perangkat keras ke dalam sistem tertentu.

Misalnya, didalam penelitian ini penulis mencari salah satu aplikasi ”**quiz monster**” , maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah browsing aplikasi melalui text menu dengan menuliskan beberapa kata kunci aplikasi yang dicari, misalnya ”quiz monster”, sehingga apabila diketemukan tampilan aplikasi tersebut dapat dilihat pada gambar 5.4.



**Gambar 5.4** Pencarian Aplikasi ”quiz monster”

Langkah berikutnya adalah install aplikasi, melalui klik kanan aplikasi yang dipilih, kemudian buka tab baru. Tampilan pemilihan aplikasi dapat dilihat pada gambar 5.5



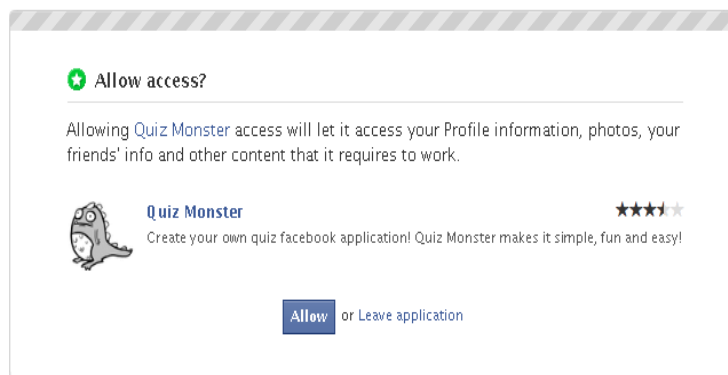
**Gambar 5.5** Pemilihan Aplikasi ”quiz monster”

Langkah berikutnya setelah tab baru terbuka pada aplikasi yang dipilih, proses instalasi siap dikerjakan dengan mengklik **"Go to application"**. Gambar 5.6 memperlihatkan proses install aplikasi.



**Gambar 5.6** Proses Instalasi Aplikasi

Ketika **"Go to application"** di klik maka proses instalasi akan terlihat, gambar 5.7 menunjukan proses instalasi yang siap diintegrasikan ke sistem (facebook).



**Gambar 5.7** Proses Integrasi Aplikasi

#### **b. Ujicoba aplikasi**

Ujicoba aplikasi adalah serangkaian kegiatan untuk menerapkan atau mengimplementasikan sistem melalui sejumlah aktifitas. Dari ujicoba ini diharapkan kelemahan dan kelebihan sistem dapat diketahui.

## 1. Implementasi Sistem

Setelah sistem diimplementasikan melalui aplikasi yang diintegrasikan, maka dari hasil analisa kebutuhan dapat ditentukan bahwa kebutuhan untuk aplikasi facebook untuk *e-learning* adalah dapat menangani proses sebagai berikut:

- Manajemen Profil

Sistem dapat menangani kegiatan yang berkaitan dengan profil pengguna facebook, mulai mengedit profile, mengubah foto profile, menambahkan link, dll.

- Manajemen Berita

Sistem dapat menangani kegiatan yang terkait dengan penyajian informasi kepada user, contoh: update status, mengirim pesan, memberikan komentar, membalas komentar, dll.

- Manajemen Aplikasi

Sistem dapat diintegrasikan dengan aplikasi yang ada, seperti aplikasi membuat kuis, aplikasi berbagi informasi, aplikasi membuat jadwal didalam kelompok belajar, dll.

- Manajemen Jadwal

Sistem dapat membuat jadwal dari sebuah kegiatan, misalnya kelompok belajar, diskusi, event, dll

- Manajemen Grup

Sistem dapat membuat atau menambahkan sebuah kelompok/ grup seperti jaringan sosial sesama anggota, seperti grup alumni fakultas teknik, grup pemograman Delphi, grup pengguna moge(motor gede), dll

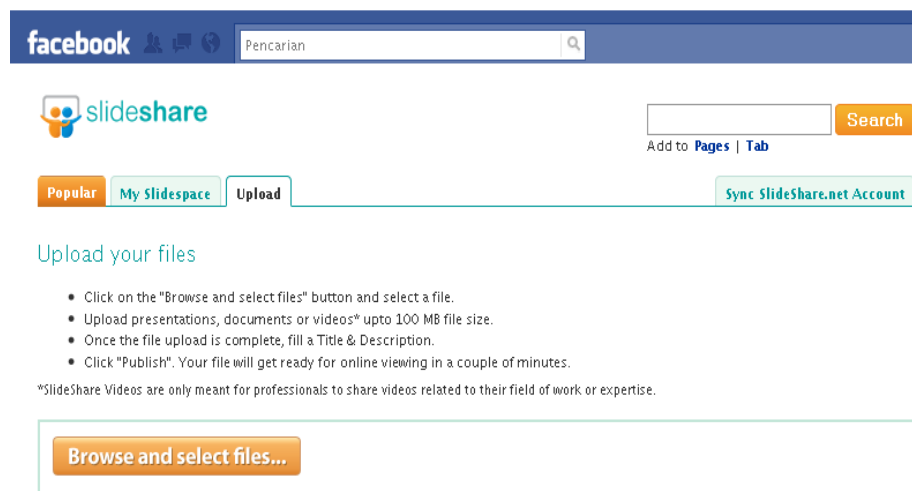
## 2. Ujicoba Sistem

- a) Aplikasi Slideshare

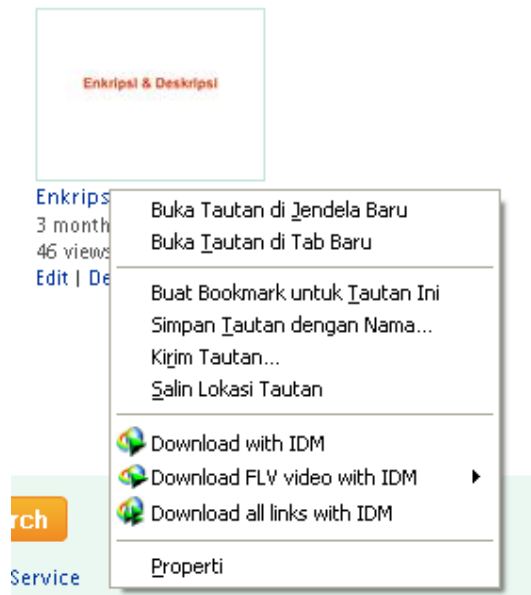
Aplikasi Slidesare adalah aplikasi dimana server dapat berbagi dengan user melalui informasi/ dokumen yang dapat diambil atau diunduh oleh user didalam sistem (facebook).



**Gambar 5.17** Halaman Depan aplikasi Slidesare



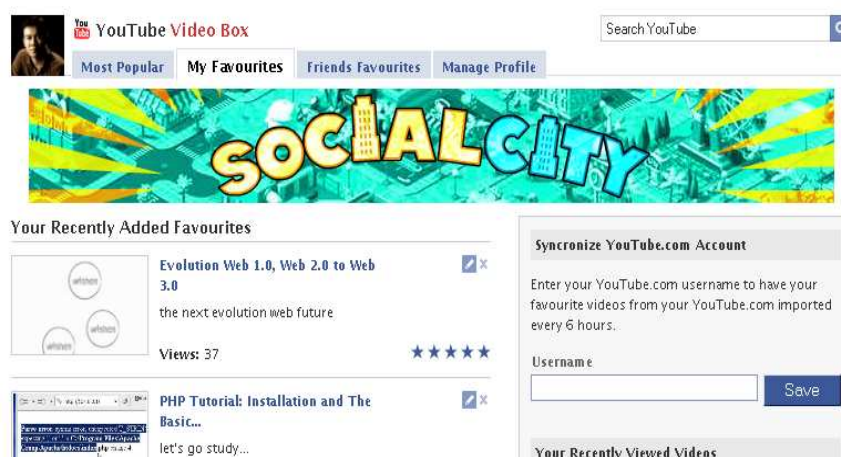
**Gambar 5.18** Halaman Upload aplikasi Slidesare



**Gambar 5.19** Halaman Download aplikasi Slidesare

b) Aplikasi Video You Tube Box

Aplikasi untuk menambahkan beberapa file video didalam sistem.



**Gambar 5.20** Halaman Depan Aplikasi Youtube Video Box



**Gambar 5.21** Halaman Invite Teman pada Aplikasi Youtube Video Box

### c) Aplikasi Group

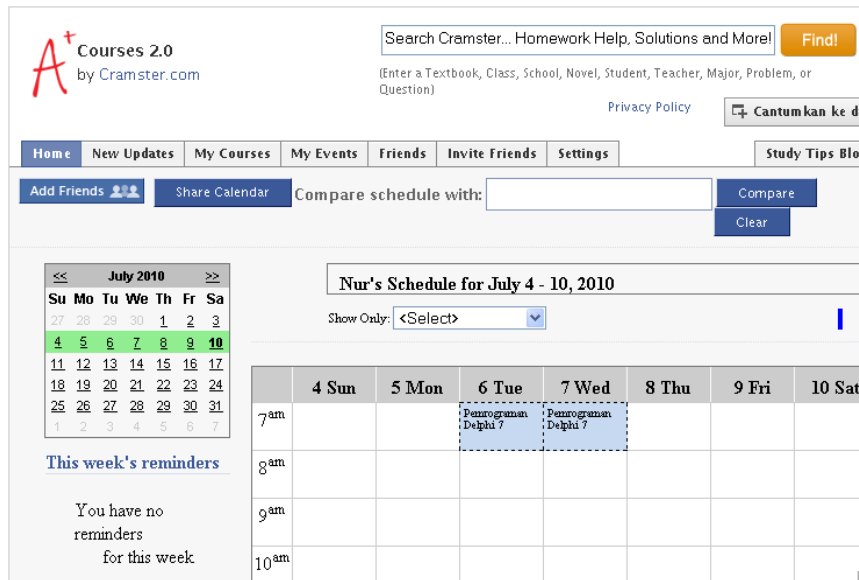
Aplikasi untuk membuat sebuah kelompok/grup dengan memiliki visi dan misi yang sama. Misalnya grup/kelompok pecinta ”pemrograman delphi”



**Gambar 5.22** Halaman Depan Aplikasi Group”Pemrograman Delphi”

#### d) Aplikasi Courses

Aplikasi untuk membuat suatu kelompok belajar sesama anggota facebook. Mulai dari jadwal kursus, materi kursus dan anggota kursus.



**Gambar 5.23** Halaman Depan Aplikasi Courses

## KESIMPULAN

Permasalahan yang diselesaikan didalam penelitian ini adalah bagaimana memanfaatkan aplikasi yang telah ada untuk diintegrasikan melalui situs jejaring sosial facebook. Dari hasil implementasi dan uji coba yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Teknologi Server dan jaringan saat ini berkembang sangat pesat, salah satunya adalah facebook.
2. Model teknologi yang digunakan dalam jaringan Server-Client (facebook) beragam diantaranya, halaman web dengan HTML Statis, Teknologi CGI Script, Teknologi Serverside Script (ASP, PHP, JSP).
3. Situs jejaring sosial yang sekarang berkembang salah satunya seperti facebook dapat dimanfaatkan sebagai *e-learning* yang merupakan salah satu karakteristik dari generasi teknologi web 2.0, *colaborating and sharing*.
4. Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada difacebook, interaktifitas sistem kepada pengguna dapat ditingkatkan.

5. Tidak semua aplikasi facebook dapat diintegrasikan ke dalam system (facebook), kebanyakan aplikasi yang berhasil diintegrasikan adalah aplikasi yang telah disertifikasi oleh facebook.

## DAFTAR PUSTAKA

- API. 2010. <http://wiki.developers.facebook.com/index.php/API> (4 April 2010).
- Davidson, Jeffrey P. *10 minute guide – project management*. Alpha Books, 2000.
- Facebook. <http://en.wikipedia.org/wiki/facebook> (7 April 2010)
- Facebook Statistic. <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics> (3 April 2010).
- Hambali, Dwi Asharialdy, 2008. *Aplikasi Penyebaran Tugas Kerja Berbasis Jejaring Sosial Facebook, Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia, Jakarta*
- Kazeniacy, Andy. *Social Networks: Facebook Takes Over Top Spot, Twitter*
- Climbs.2009.<http://blog.compete.com/2009/02/09/facebookmyspacetwitter-social-network/> (4 April 2010).
- Nugroho, Wanto Adi. 2007. *E-Learning VS I-Learning “Penyempitan Makna E-Learning dan penggunaan istilah “Internet Learning”*.[www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com).
- Permana, Wim, 2005, *Pemanfaatan e-learning sebagai Pendukung Kegiatan Belajar Mengajar Universitas Terbuka di Indonesia: Studi Perangkat Lunak, Program Studi Ilmu Komputer, FMIPA, UGM, Yogyakarta*. Available :<http://wimkhan.wordpress.com>
- Pressman, Roger, S, 2001. *Software Engineering - A Practitioner's Approach*, McGraw-Hill Companies, Inc.
- Arsitektur Client Server Pada Jaringan Internet, 2009. available: <http://www.unsri.ac.id/web-development/arsitektur-client-server-pada-jaringan-internet/mrdetail/615/>